

## **BAB III**

### **METODELOGI PENELITIAN**

Proses penelitian *station (learning centers)* dan *intratask variations* dalam pembelajaran pendidikan jasmani pada pembelajaran beladiri terhadap peningkatan motivasi belajar siswa SMA kelas X (sepuluh) akan terlihat manakala adanya suatu prosedur penelitian eksperimen yang langkah-langkahnya akan dipaparkan sebagai berikut:

#### **A. Lokasi, populasi, sampel dan teknik sampling**

##### **1. Lokasi penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 1 Baleendah Kabupaten Bandung. Alasan mengambil lokasi penelitian ini adalah karena peneliti merupakan guru pendidikan jasmani di sekolah tersebut, jadi akan memudahkan nantinya untuk mengatur perlakuan pada setiap kelompok sampel penelitian.

##### **2. Populasi**

Populasi dalam penelitian ini adalah semua siswa SMA Negeri 1 Baleendah kelas X sebanyak 10 kelas yang berjumlah 384 siswa. Sampel penelitian ini adalah siswa kelas X yang berjumlah sepuluh kelas. Alasan mengapa penulis mengambil siswa kelas X adalah menurut Ormrod (2008, hlm. 107) siswa mulai kelas X sampai XI merupakan masa remaja akhir. Phinney, dkk (2000) dalam Ormrod (2008, hlm. 108) menjelaskan keanggotaan dalam beragam kelompok pada anak remaja akhir bisa memberikan peranan penting dalam pembentukan identitas. Mengingat pada masa remaja akhir ini begitu penting terhadap perkembangan selanjutnya, alangkah lebih bijak apabila guru memberikan sentuhan yang bermakna terhadap perkembangan tersebut dengan cara memperkenalkan teknik pembelajaran yang belum pernah mereka alami yang penulis yakin akan berdampak positif terhadap perkembangan psikomotor dan afektif siswa yang bersangkutan.

Pada penelitian ini, teknik pembelajaran *station (learning centers)* dan *intratask variations* akan diberikan pada sampel yang terpilih dengan asumsi untuk dapat berperan dalam meningkatkan motivasi 46 ar siswa.

### 3. Sampling

Teknik sampling dalam penelitian ini adalah menggunakan teknik *cluster random sampling*. Maksim (2012, hlm. 57) menjelaskan bahwa “Dalam *cluster random sampling*, yang dipilih bukan individu, melainkan kelompok atau area yang kemudian disebut *cluster*. Misalnya provinsi, kabupaten/kota, kecamatan, dan sebagainya. Bisa juga dalam bentuk kelas dan sekolah. Adapun *cluster* adalah suatu unit yang berisi sekumpulan elemen-elemen populasi. Namun, terhadap populasi yang lebih tinggi, *cluster* sendiri berkedudukan sebagai elemen dari populasi tersebut. Seorang peneliti yang menggunakan *cluster sampling*, pertama-tama memilih sampel yang berbentuk *cluster* dari suatu populasi. Selanjutnya, dari tiap-tiap *cluster* sampel tersebut, diturunkan sampel yang berbentuk elemen. Pada kasus ini, peneliti dapat menjadikan unit kerja sebagai *cluster* dan selanjutnya secara random memilih beberapa unit kerja sebagai sampel. Fraenkel&Wallen (2012, hlm. 95-96) juga menegaskan tentang *cluster random sampling* bahwa:

*Frequently, researchers cannot select a sample of individuals due to administrative or other restrictions. This is especially true in schools... The advantages of cluster random sampling are that it can be used when its difficult or impossible to select a random sample of individuals, its often far easier to implement in schools.*

Langkah-langkah dalam menentukan sampel dengan teknik *cluster random sampling* pada penelitian ini yaitu :

- a. Tahap pertama melakukan pengundian dari 10 kelas yang kelas X, menjadi 2 kelas untuk dijadikan kelompok eksperimen (*random selection*).

- b. Tahap ke dua, setelah mendapatkan dua kelas untuk dijadikan kelompok eksperimen diundi kembali untuk menentukan kelompok eksperimen satu yang menggunakan *treatment* teknik *station (learning centers)* dan kelompok eksperimen dua menggunakan *treatment intratask variations (random assignment)*.
- c. Tahap ke tiga, Terpilihlah kelas X Matematika Sain 1 menggunakan *treatment* teknik *station (learning centers)* dengan jumlah sampel 42 orang dan kelas X Matematika Sain 2 menggunakan *treatment intratask variations* dengan jumlah sampel 42 orang.

#### 4. Sampel

Sampel pada penelitian ini terdiri dari dua kelompok eksperimen yaitu kelompok pertama dengan *treatment* teknik *station (learning centers)* dan kelompok kedua dengan *treatment* teknik *intratask variations* yang didapat dari dua kelas hasil dari *cluster random sampling* yang dilakukan sebelumnya. Alasan untuk mengambil sampel pada dua kelas yang akan menjadi dua kelompok eksperimen adalah sampel tersebut sesuai dengan keberadaan populasi, artinya sampel yang didapat dari teknik *cluster random sampling* sudah representatif terhadap populasi sehingga apabila setelah penelitian dilakukan, hasilnya akan mampu untuk menggeneralisasi populasi. Pada penelitian ini kelompok dengan *treatment* teknik *station (learning centers)* adalah kelas X (sepuluh) matematika sain 1 sedangkan kelompok kedua dengan *treatment* teknik *intratask variations* adalah kelas X (sepuluh) matematika sain 2, Maksun (2012, hlm. 54) menyebutkan bahwa :

Sampel yang baik harus sejauh mungkin menggambarkan populasi (*representativeness*). Artinya ciri dan sifat anggota sampel mencerminkan ciri dan sifat populasi. Bahkan sangat diharapkan, sampel dapat merupakan miniature dari populasi.

Alasan mengambil jumlah sampel adalah berdasarkan pendapat Fraenkel dan Wallen (1993) dalam Maksum (2012, hlm. 62) bahwa “Tidak ada ukuran yang pasti berapa jumlah sampel yang representative itu”. Meskipun demikian mereka merekomendasikan sejumlah petunjuk seperti pada Tabel 3.1.

**Tabel 3.1**  
Jumlah Sampel Representatif

<b>Jenis Penelitian</b>	<b>Minimal Jumlah Sampel</b>
Deskriptif/Survei	100 Subjek
Korelasional	50 Subjek
Eksperimen/kausal-komparatif	30 subjek atau 15 subjek dengan kontrol yang sangat ketat

Sumber : (Fraenkel dan Wallen, 2002)

## **B. Desain Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan selama 8 kali pertemuan yang dilaksanakan setiap dua kali seminggu yang dilaksanakan setiap hari rabu dan sabtu mulai dari tanggal 03 Mei 2014 s/d 28 Mei 2014, hal ini mengacu pada penelitian Greenberg dkk (1992) dalam Baron & Byrne (2004:173), peningkatan motivasi belajar dalam jangka waktu pendek dapat terjadi cukup mudah dan Penelitian Jillian Ward, dkk (2008) tentang *Effects of Choice on Student Motivation and Physical Activity Behavior in Physical Education*. Penelitian eksperimen yang dilakukan selama 8 minggu terhadap siswa perempuan berumur 10-12 tahun di 15 sekolah kelompok eksperimen dan 15 sekolah kelompok kontrol memberikan hasil bahwa ketika siswa diberikan kebebasan untuk memilih aktivitas pembelajaran yang disenangi akan menghasilkan motivasi belajar yang lebih tinggi.

Arif Hardiana, 2014

*Pengaruh Stations (Learning Centers) Dan Intratask Variations Terhadap Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Beladiri (Karate)*

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Berikut adalah langkah-langkah yang dilakukan dalam penelitian eksperimen menggunakan *station (learning centers)* dan *intratask variations* untuk peningkatan motivasi belajar beladiri siswa. Kelompok yang terpilih menjadi kelompok eksperimen diberikan perlakuan *station (learning centers)* dan *intratask variations* dengan materi beladiri karate. Untuk melihat ada tidaknya pengaruh teknik meningkatkan motivasi dengan *station (learning centers)* dan *intratask variations*, maka angket motivasi dibagikan sebelum perlakuan diberikan (*pre test*), selanjutnya setelah diberikan perlakuan selama delapan kali pertemuan, maka diberikan angket kembali untuk melihat peningkatan motivasi siswa (*post test*).

### 1. Pre-test

*Pre-test* dilakukan sebelum perlakuan diberikan yaitu pembelajaran penjas dengan menggunakan *station (learning centers)* dan *intratask variations* pada materi bela diri karate. *Pre-test* dilakukan untuk melihat sejauh mana motivasi belajar beladiri yang telah dimiliki oleh siswa pada kelompok eksperimen. Untuk melihat skor perolehan *pre-test*, siswa yang telah menjadi anggota kelompok eksperimen diberikan angket skala motivasi olahraga (SMS 28) yang sudah dimodifikasi. Kemudian, setelah siswa mengisi angket skala motivasi olahraga (SMS 28), data diolah dan dianalisis untuk mengetahui kemampuan awal motivasi siswa pada kedua kelompok.

### 2. Perlakuan

Perlakuan dilakukan pada kelompok eksperimen menggunakan *station (learning centers)* dan *intratask variations* yaitu bela diri karate. Perlakuan ini dilaksanakan dua kali seminggu pada kedua kelompok eksperimen. Alasannya adalah peningkatan motivasi pada siswa dapat terjadi dalam jangka waktu yang pendek dan merujuk pada penelitian yang telah dilakukan sebelumnya, penelitian yang dilakukan U.S. Department of Health and Human Services (2010) yaitu tentang pengaruh pembelajaran penjas terhadap peningkatan motivasi anak dalam pembelajaran penjas

dengan menggunakan penelitian eksperimen. Waktu yang digunakan dalam pembelajaran penjas setiap minggunya adalah 60 menit. Penelitian Jillian Ward, dkk (2008) tentang *Effects of Choice on Student Motivation and Physical Activity Behavior in Physical Education* Penelitian eksperimen yang dilakukan selama 8 minggu terhadap siswa perempuan berumur 10-12 tahun di 15 sekolah kelompok eksperimen dan 15 sekolah kelompok kontrol memberikan hasil bahwa ketika siswa diberikan kebebasan untuk memilih aktivitas pembelajaran yang disenangi akan menghasilkan motivasi belajar yang lebih tinggi.

Berikut merupakan program perlakuan yang diberikan dalam rangka mengembangkan motivasi siswa melalui *station (learning centers)* dan *intratask variations* pada materi ajar beladiri karate yang dilakukan sebanyak delapan kali pertemuan selama empat minggu. Untuk lebih jelas perhatikan Tabel 3.2.

**Tabel 3.2**  
Program Pelaksanaan Penelitian *Station/Learning Centers*  
Beladiri Karate Materi *Gohon Kumite*

PERTEMUAN	MATERI	
	<i>Station/Learning Centers</i>	<i>Intratask Variations</i>
1	Pembelajaran pukulan dan tangkisan a) Pembelajaran : Pukulan <b>Pos 1:</b> Teknik pukulan di tempat ( <i>Chudan Tsuki</i> ). <b>Pos 2:</b> Teknik pukulan di tempat ( <i>Jodan Tsuki</i> ). <b>Pos 3:</b> Teknik pukulan di tempat ( <i>Nidan Tsuki</i> ). <b>Pos 4:</b> Teknik pukulan di tempat ( <i>Sanbon Tsuki</i> ). b) Pembelajaran : Tangkisan <b>Pos 1:</b> Teknik tangkisan di tempat ( <i>Ude Uke</i> ). <b>Pos 2:</b> Teknik tangkisan di tempat ( <i>Age Uke</i> ). <b>Pos 3:</b> Teknik tangkisan di tempat ( <i>Gedan Barai</i> ). <b>Pos 4:</b> Teknik tangkisan di tempat ( <i>Shuto Uke</i> ).	1. Pembelajaran pukulan dan tangkisan Pukulan : <i>Chudan &amp; Jodan Tsuki, Nidan Tsuki, Sanbon Tsuki</i> . Tangkisan : <i>Ude uke, Age Uke, Gedan Barai &amp; Shuto uke</i> .
2	1) Pembelajaran : Pukulan di tempat Saling berhadapan. <b>Pos 1:</b> Teknik <i>Chudan Tsuki</i> saling berhadapan. <b>Pos 2:</b> Teknik <i>Jodan Tsuki</i> saling berhadapan. <b>Pos 3:</b> Teknik <i>Nidan Tsuki</i> saling berhadapan .	2. Pembelajaran Variasi Pukulan dan Tangkisan saling berhadapan Pukulan : <i>Chudan &amp; Jodan Tsuki, Nidan Tsuki, Sanbon</i>

Arif Hardiana, 2014

*Pengaruh Stations (Learning Centers) Dan Intratask Variations Terhadap Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Beladiri (Karate)*

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

	<p><b>Pos 4:</b> Teknik <i>Sanbon Tsuki</i> saling berhadapan .</p> <p>2) Pembelajaran : Tangkisan di tempat Saling berhadapan.</p> <p><b>Pos 1:</b> Teknik <i>Ude Uke</i> saling berhadapan.</p> <p><b>Pos 2:</b> Teknik <i>Age Uke</i> saling berhadapan.</p> <p><b>Pos 3:</b> Teknik <i>Gedan Barai</i> saling berhadapan.</p> <p><b>Pos 4:</b> Teknik <i>Shuto Uke</i> berhadapan.</p>	<p><i>Tsuki</i>, Tangkisan : <i>Ude uke &amp; Age Uke</i> Saling berhadapan</p>
3	<p><b>Pembelajaran : Tendangan</b></p> <p><b>Pos 1:</b> Teknik <i>Mae Geri</i> di tempat.</p> <p><b>Pos 2:</b> Teknik <i>Kekome Geri</i> di tempat.</p> <p><b>Pos 3:</b> Teknik <i>Mawashi Geri</i> di tempat .</p> <p><b>Pos 4:</b> Teknik <i>Ring Geri</i> di tempat.</p>	<p>3. Pembelajaran Tendangan</p> <p>Tendangan : <i>Mae geri, Mawashi geri, Kekome Geri &amp; Keage geri</i></p>
4	<p><b>Pembelajaran : Tendangan Saling Berhadapan Di Tempat</b></p> <p><b>Pos 1:</b> Teknik <i>Mae Geri</i> saling berhadapan.</p> <p><b>Pos 2:</b> Teknik <i>Kekome Geri</i> saling berhadapan.</p> <p><b>Pos 3:</b> Teknik <i>Mawashi Geri</i> saling berhadapan.</p> <p><b>Pos 4:</b> Teknik <i>Ring Geri</i> saling berhadapan.</p>	<p>4. Pembelajaran Variasi Tendangan</p> <p>Tendangan : <i>Mae geri, Mawashi geri, Kekome Geri &amp; Keage geri</i> saling berhadapan.</p>
5	<p><b>Pembelajaran : Gohon (Pukul tangkis)</b></p> <p><b>Pos 1:</b> Teknik pukulan dan lawanya menangkis di tempat saling berhadapan (<i>Chudan Tsuki vs Ude Uke</i>).</p> <p><b>Pos 2:</b> Teknik pukulan dan lawanya menangkis di tempat saling berhadapan (<i>Jodan Tsuki vs Age Uke</i>).</p> <p><b>Pos 3:</b> Teknik pukulan dan lawanya menangkis di tempat saling berhadapan (<i>Chudan Tsuki vs uchi uke</i>).</p> <p><b>Pos 4:</b> Teknik pukulan dan lawanya menangkis di tempat saling berhadapan (<i>Jodan Tsuki vs Shuto Uke</i>).</p>	<p>5. Pembelajaran : <i>Gohon</i> (Pukul tangkis)</p> <p>Teknik pukulan dan lawanya menangkis di tempat saling berhadapan (<i>Chudan Tsuki vs Ude Uke, Jodan Tsuki vs Age Uke, Chudan Tsuki vs uchi uke &amp; Jodan Tsuki vs Shuto Uke</i>).</p>
6	<p><b>Pembelajaran : Gohon (Tendang tangkis)</b></p> <p><b>Pos 1:</b> Teknik tendangan dan lawanya menangkis di tempat saling berhadapan (<i>Mae geri vs gedan barai</i>).</p> <p><b>Pos 2:</b> Teknik tendangan dan lawanya menangkis di tempat saling berhadapan (<i>Mawashi geri vs shuto uke</i>).</p> <p><b>Pos 3:</b> Teknik tendangan dan lawanya menangkis di tempat saling berhadapan (<i>Kekome geri vs Empi Uke</i>).</p>	<p>6. Pembelajaran : <i>Gohon</i> (Tendang tangkis)</p> <p>Teknik tendangan dan lawanya menangkis di tempat saling berhadapan (<i>Mae geri vs gedan barai, Mawashi geri vs shuto uke, Kekome geri vs Empi Uke &amp; Keage vs empi uke</i>).</p>

	<b>Pos 4:</b> Teknik tendangan dan lawanya menangkis di tempat saling berhadapan ( <i>Keage vs empi uke</i> ).	
7	<p>1. <i>Gohon</i> Pukul Tangkis Maju Mundur  <b>Pos 1:</b> Teknik pukulan dan lawanya menangkis maju dan mundur saling berhadapan (<i>Chudan Tsuki vs Ude Uke</i>).  <b>Pos 2:</b> Teknik pukulan dan lawanya menangkis maju dan mundur saling berhadapan (<i>Jodan Tsuki vs Age Uke</i>).  <b>Pos 3:</b> Teknik pukulan dan lawanya menangkis maju dan mundur saling berhadapan (<i>Chudan Tsuki vs uchi uke</i>).  <b>Pos 4:</b> Teknik pukulan dan lawanya menangkis maju dan mundur saling berhadapan (<i>Jodan Tsuki vs Shuto Uke</i>).</p> <p>2. <i>Gohon</i> Tendang Tangkis Maju Mundur  <b>Pos 1:</b> Teknik tendangan dan lawanya menangkis maju dan mundur saling berhadapan (<i>Mae geri vs gedan barai</i>).  <b>Pos 2:</b> Teknik tendangan dan lawanya menangkis maju dan mundur saling berhadapan (<i>Mawashi geri vs shuto uke</i>).  <b>Pos 3:</b> Teknik tendangan dan lawanya menangkis maju dan mundur saling berhadapan (<i>Kekome geri vs Empi Uke</i>).  <b>Pos 4:</b> Teknik tendangan dan lawanya menangkis maju dan mundur saling berhadapan (<i>Keage vs empi uke</i>).</p>	<p>7. Pembelajaran : <i>Gohon</i>  a. Teknik pukulan dan lawanya menangkis maju dan mundur 3 langkah langsung balas saling berhadapan (<i>Chudan Tsuki vs Ude Uke &amp; Jodan Tsuki vs Age Uke</i>).  b. Teknik tendangan dan lawanya menangkis maju dan mundur 3 langkah langsung balas saling berhadapan (<i>Mae geri vs gedan barai &amp; Mawashi geri vs shuto uke</i>).</p>
8	Review Pembelajaran yang sudah dilakukan dan Tes performance	Review Pembelajaran yang sudah dilakukan dan Tes performance

### 3. Post-test

Setelah diberikan perlakuan selama delapan kali pertemuan yang dilakukan dua kali setiap minggunya selanjutnya sampel diberikan kembali angket skala motivasi olahraga (SMS28) pada kelompok eksperimen 1 maupun kelompok eksperimen 2 untuk melihat sejauh mana pengembangan motivasi yang terjadi mulai dari sebelum

Arif Hardiana, 2014

*Pengaruh Stations (Learning Centers) Dan Intratask Variations Terhadap Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Beladiri (Karate)*

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu



diberikan perlakuan sampai setelah diberikan perlakuan. Skor hasil skala motivasi olahraga (SMS28) yang telah diisi oleh sampel selanjutnya dianalisis untuk melihat perkembangan motivasi pada sampel yang ada dalam kelompok eksperimen1 dan kelompok eksperimen 2, selanjutnya hasil analisis itu akan diuji hipotesis untuk dapat menjawab semua pertanyaan yang telah diajukan sebelumnya. Kebermaknaan motivasi belajar akan sangat berarti apabila diimbangi dengan peningkatan atau pencapaian hasil belajar materi beladiri dari ke dua kelompok eksperimen dengan baik, maka dengan itu penulis pun menyertakan instrumen hasil belajar sebagai bagian penting dari penelitian ini. Instrumen penilaian keterampilan materi beladiri karate ini adalah adopsi dari tes keterampilan *gohon* berdasarkan kriteria penilaian *gohon* kenaikan tingkat/penurunan kyu menurut Pengurus Besar Institut Karate-Do Nasional (PB INKANAS).

### C. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan metode penelitian *experiment* dengan desain *The pretest post-test two treatment design*. Menurut Cohen *et al* (2007, hlm.272), desain penelitian *The pretest post-test two treatment design* adalah:

*Here participants are randomly allocated to each of two treatment. Experimental group 1 receives intervention 1 and experimental group 2 receives intervention 2. Pretests and post-tests are conducted to measure changes in individuals in the two groups design*

Pada desain *the pretest post-test two treatment design* dua kelompok subjek diukur atau diamati dua kali. Pengukuran pertama berfungsi sebagai pretest, yang kedua sebagai post test. Tugas random (R) digunakan untuk membentuk kelompok. Pengukuran atau pengamatan dilakukan pada saat bersamaan untuk kedua kelompok. Pengukuran pertama dilakukan pada kelompok yang diberikan *Station (learning*

*centers*) dan kelompok dua dengan menggunakan *intratask variations*, selanjutnya setelah diberikan perlakuan dilakukan kembali pengukuran ke dua pada kelompok yang diberikan *Station (learning centers)* dan *intratask variations*. Adapun gambaran mengenai desain tersebut dapat dilihat pada Gambar 3.1.

<u>Stations (Learning Centers)</u>	R	O <sub>1</sub>	X1	O <sub>2</sub>
<u>Intratask Variation</u>	R	O <sub>3</sub>	X2	O <sub>4</sub>

**Gambar 3.1.**

*The Pretest Post-Test Two Treatment Design*  
(*Research Methods In Education*:Cohen (2007:278))

Keterangan:

R = Random (Penetapan secara acak pada kelas X yang dipilih secara random).

O<sub>1</sub> = Tes Awal motivasi belajar pada kelompok *staios (learning centers)*.

O<sub>2</sub> = Tes akhir motivasi belajar pada kelompok *stations (learning centers)*.

O<sub>3</sub> = Tes Awal motivasi belajar pada kelompok *intratask variations*.

O<sub>4</sub> = Tes akhir motivasi belajar pada kelompok *intratask variations*.

X1 = Eksperimen teknik *Station (learning centers)*.

X2 = Eksperimen teknik *intratask variation*.

Alasan mengambil metode eksperimen dengan desain *pretest post-test two treatment design* adalah peneliti ingin melihat sejauh mana hasil perlakuan dari kedua jenis perlakuan yaitu teknik *station (learning centers)* pada kelompok eksperimen pertama dan teknik *intratask variations* pada kelompok kedua terhadap pengembangan motivasi belajar siswa SMAN 1 Baleendah. Penelitian ini akan melihat sebab akibat yang terjadi antar setiap variabelnya.

#### **D. Definisi Operasional**

1. *Station (learning centers)* menurut Rink (1993, hlm. 171) adalah :

Arif Hardiana, 2014

*Pengaruh Stations (Learning Centers) Dan Intratask Variations Terhadap Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Beladiri (Karate)*

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

*Station teaching arranges the environment so that two or more tasks are going on in a class simultaneously. Usually, each separate task is assigned an area or a station in the gymnasium, and students rotate to all of the stations. Teachers may also want to keep students motivated by practicing many similar tasks for short periods of time in different ways at different stations.*

Kegiatan pembelajaran sehingga dua atau lebih tugas yang dilakukan secara simultan. Biasanya, setiap pembelajaran yang terpisah diberikan di suatu daerah atau pos di lapangan ataupun aula, dan siswa mengerjakan seluruh tugas gerak secara berkesinambungan untuk semua pos. Guru mempunyai tujuan untuk meningkatkan motivasi siswa dengan cara memberikan tugas gerak yang relatif banyak dalam waktu yang singkat dengan materi yang berbeda di pos yang berbeda. Dengan kata lain rangkaian latihan yang dilakukan secara berurutan dengan menggabungkan beberapa materi pembelajaran sekaligus.

2. *Intratask variation* menurut Graham (1992, hlm. 134) adalah:

*One of the ways a teacher can heighten the potential success of intratask variation is to explain to the children, prior to using the technique, that at various times in a lesson they will be asked to do different things. Understanding why this is being done –they already know that there is a wide range of skill levels within the class- will enable the children to realize that the teacher is not “playing favorites,” but rather helping children benefits more from physical education class.*

Salah satu cara bagi seorang guru untuk meningkatkan kualitas pembelajaran *intraask variation* adalah bahwa siswa yang sudah mengerti dan paham terhadap materi tersebut akan terus melanjutkan ke materi berikutnya dengan tugas gerak yang berbeda

3. Motivasi belajar, menurut Sardiman (1986, hlm. 40) adalah : keinginan atau dorongan untuk belajar. Artinya motivasi belajar akan mendorong siswa untuk melakukan kegiatan belajar, jadi motivasi belajar siswa akan senantiasa menentukan

intensitas belajar bagi para siswa. Komarudin (2013, hlm. 24) menjelaskan tentang motivasi sebagai berikut :

Definisi motivasi adalah dorongan yang berasal dari dalam atau luar diri individu untuk melakukan suatu aktivitas yang bisa menjamin kelangsungan aktivitas tersebut, serta dapat menentukan arah, haluan dan besaran upaya yang dikerahkan untuk melakukan aktivitas sehingga dapat mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar adalah dorongan yang berasal dari dalam atau luar diri seseorang untuk melakukan aktivitas belajar. Selanjutnya, menurut Uno (2009, hlm. 3), “motivasi merupakan dorongan yang terdapat dalam diri seseorang untuk berusaha mengadakan perubahan tingkah laku yang lebih baik dalam memenuhi kebutuhannya. Suryabrata (2011, hlm. 70) mengemukakan : “Motif adalah keadaan dalam pribadi orang yang mendorong individu untuk melakukan aktivitas-aktivitas tertentu guna mencapai suatu tujuan”. Motivasi adalah sebuah proses untuk tercapainya suatu tujuan. Seseorang yang mempunyai motivasi berarti ia telah mempunyai kekuatan untuk memperoleh kesuksesan dalam kehidupan. Motivasi dapat berupa motivasi intrinsik dan ekstrinsik. Motivasi yang bersifat intrinsik adalah manakala sifat pekerjaan itu sendiri yang membuat seorang termotivasi, orang tersebut mendapat kepuasan dengan melakukan pekerjaan tersebut bukan karena rangsangan lain seperti status ataupun uang atau bisa juga dikatakan seorang melakukan hobbinya. Sedangkan motivasi ekstrinsik adalah manakala elemen-elemen di luar pekerjaan yang melekat di pekerjaan tersebut menjadi faktor utama yang membuat seorang termotivasi seperti status ataupun kompensasi.

4. Pembelajaran beladiri pada penelitian ini adalah *Gohon kumite*, menurut Michael Clarke (2012, hlm. 110) *Gohon kumite* adalah :

Arif Hardiana, 2014

***Pengaruh Stations (Learning Centers) Dan Intratask Variations Terhadap Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Beladiri (Karate)***

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

*Since the word "kumite" refers to forms of sparring, it covers a vast range of activities. In traditional Shotokan karate, the first type of kumite for beginners is gohon kumite. The defender steps back each time, blocking the attacks and performing a counterattack after the last block. This activity looks nothing like the jiyu kumite (or "free sparring") practiced by more advanced practitioners, which is far closer to how karate would look if used in a real fight, especially because it is not choreographed. Karate and other forms of martial arts have various other types of kumite (e.g. 3-step, 1-step, semi-free, etc.) which span this large range in.*

Pembelajaran beladiri (karate) pada penelitian ini adalah serangan berupa pukulan dan tendangan sedangkan lawannya tangkis dan balas dalam beberapa langkah yang di atur sedemikian rupa. Kompetensi dasar mempraktikkan variasi dan kombinasi keterampilan olahraga beladiri dengan koordinasi gerak yang baik akan sangat dimungkinkan muncul ketika siswa melakukan pembelajaran *gozon kumite*.

#### **E. Instrumen**

Instrumen yang digunakan untuk pengumpulan data pada penelitian ini adalah menggunakan angket dengan skala sikap. Alasannya adalah karena motivasi merupakan kekuatan dalam diri untuk bergerak ke arah tujuan tertentu, baik disadari maupun tidak disadari ke dalam behaviour, biasanya dalam rentan negatif dan positif. Menurut Makmun (2007, hlm. 37) motivasi merupakan:

Suatu kekuatan (*power*) atau tenaga (*forces*) atau daya (*energy*); atau Suatu keadaan yang kompleks (*a complex state*) dan kesiap sediaan (*preparatory set*) dalam diri individu (*organisme*) untuk bergerak (*to move, motion, motive*) ke arah tujuan tertentu, baik disadari maupun tidak disadari”.

Motivasi berasal dari kata motif yang dapat diartikan sebagai kekuatan yang terdapat dalam diri individu, yang menyebabkan individu tersebut bertindak atau berbuat (Uno, 2009, hlm. 3).

Menurut Arikunto (2000, hlm. 134), instrument pengumpulan data adalah: “alat bantu yang dipilih dan digunakan oleh peneliti dalam kegiatannya mengumpulkan agar kegiatan tersebut menjadi sistematis dan dipermudah olehnya”. Lebih lanjut mengenai instrumen Ibnu Hadjar (1996, hlm. 160) berpendapat bahwa: “instrument merupakan alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan informasi kuantitatif tentang variasi karakteristik variable secara objektif”. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah instrumen untuk mengukur hasil perubahan dari motivasi siswa setelah diberikan perlakuan dengan teknik *learning centers* dan *intratask variation*. Instrumen itu menggunakan angket. Seluruh variabel akan menggunakan skala *likert* yang sudah dimodifikasi dimana responden memilih lima jawaban yang tersedia. Penghilangan jawaban di tengah berdasarkan tiga alasan, yaitu: Kategori ragu-ragu memiliki arti ganda, bisa diartikan netral, setuju tidak, tidak setuju tidak. Tersedianya jawaban yang ditengah menimbulkan kecenderungan menjawab ke tengah (*central tendency effect*), terutama bagi mereka yang ragu-ragu atas arah kecenderungan jawabannya.

Alasan menggunakan angket dalam penelitian ini adalah Subjek adalah orang yang paling tahu tentang dirinya, apa yang dinyatakan oleh subjek kepada peneliti adalah benar-benar dan dapat dipercaya, interpretasi subjek tentang pertanyaan-pertanyaan yang diajukan kepadanya adalah sama dengan apa yang dimaksud oleh peneliti kelebihan kuesioner tidak memerlukan hadirnya peneliti, dapat dibagikan secara serentak kepada responden, dapat dijawab oleh responden menurut kecepatannya masing-masing menurut waktu senggang responden, dapat dibuat anonim sehingga responden bebas, jujur dan tidak malu-malu menjawab, dapat dibuat berstandar sehingga semua responden dapat diberi pertanyaan yang benar-benar sama.

Jenis angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis angket tertutup. Maksudnya adalah angket tersebut telah tersusun atas pertanyaan atau pernyataan

yang tegas, teratur, konkrit, lengkap dan tidak menuntut jawaban, hanya sesuai dengan alternatif jawaban. Instrumen penelitian yang di gunakan pada penelitian ini menggunakan adopsi dari skala motivasi olahraga (SMS28) dari *Luc G. Pellertier, Michelle Fortier, Robert J. Vallerand, Nathalie M. Briere, Kim M. Tuson and Marc R. Blais, 1995 Journal of sport & Exercise Psychology, 17, 35-53*. Sebelum angket ini digunakan pada penelitian pengaruh *stations (learning centers)* dan *Intratask variations* terhadap motivasi belajar siswa dalam pembelajaran beladiri (karate), angket ini di ujicoba di populasi yang sama dengan sampel yang berbeda. Adapun hasil ujicoba instrumen angket motivasi hasil adopsi dari skala motivasi olahraga (SMS28) dapat dilihat pada Tabel 3.3.

**Tabel 3.3**  
Ujicoba Instrumen Tes

Reliability Statistics		
Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
.837	.843	28

Dari Tabel 3.3 didapat nilai reliabelitas tes secara keseluruhan,  $r = 0,843$  dengan klasifikasi sangat baik. Hasil penghitungan statistik menggunakan program SPSS versi 17 didapat hasil bahwa seluruh item soal yang berjumlah 28 memiliki tingkat validitas dan reliabelitas yang baik, untuk lebih jelasnya bisa dilihat dilampiran.

Kebermaknaan motivasi belajar beladiri akan lebih bermanfaat apabila diikuti oleh peningkatan hasil belajar gerak materi yang yang diberikan dan dapat dikuasai oleh siswa. Pembelajaran Gohon kumite adalah aplikasi dari teknik dasar dimana pembelajaran ini sangat bermanfaat bagi siswa karena siswa dituntut untuk mahir memukul, menendang serta menangkis serangan dari lawan yang mana hal ini

merupakan esensi dari pembelajaran beladiri. Gohon kumite menurut Michael Clarke (2012, hlm. 110) adalah sebagai berikut :

*Since the word "kumite" refers to forms of sparring, it covers a vast range of activities. In traditional Shotokan karate, the first type of kumite for beginners is gohon kumite. The defender steps back each time, blocking the attacks and performing a counterattack after the last block. This activity looks nothing like the jiyu kumite (or "free sparring") practiced by more advanced practitioners, which is far closer to how karate would look if used in a real fight, especially because it is not choreographed. Karate and other forms of martial arts have various other types of kumite (e.g. 3-step, 1-step, semi-free, etc.) which span this large range in.*

Pembelajaran Gohon kumite pada penelitian ini adalah bagaimana seorang siswa mampu menyerang, bertahan dan mengantisipasi serangan dari lawan sama baiknya. Siswa maju melangkah menyerang dengan pukulan dan tendangan dan diantisipasi dengan tangkisan dengan koordinasi yang baik oleh lawannya. Lebih jelasnya instrumen pengamatan penilaian keterampilan beladiri (karate) terlihat pada Tabel 3.4.

**Tabel 3.4**  
Instrument Pengamatan Penilaian Keterampilan  
Beladiri (Karate)

Materi Pelajaran : Gohon Kumite

No	Nama Siswa	KETERAMPILAN											
		<i>Chudan Tsuki vs Ude Uke</i>			<i>Jodan Tsuki vs Age Uke</i>			<i>Mae Geri vs Gedan Barai</i>			<i>Mawashi Geri vs Shuto uke</i>		
		1	3	5	1	3	5	1	3	5	1	3	5
1													
2													
3													
4													
5													

Arif Hardiana, 2014

*Pengaruh Stations (Learning Centers) Dan Intratask Variations Terhadap Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Beladiri (Karate)*

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu



Sumber : Kriteria Penilaian *Gohon* Kenaikan Tingkat/Penurunan Kyu menurut Pengurus Besar Institut Karate-Do Nasional (PB INKANAS).

#### **F. Pengujian Validitas dan Reliabilitas Instrumen**

Motivasi yang akan dilihat pengaruhnya melalui pembelajaran pendidikan jasmani menggunakan *stations (learning centers)* dan *intratask variation* dengan materi ajar beladiri. Oleh karena itu, angket akan diuji kembali validitas dan realibilitasnya. Uji coba instrument akan dilakukan pada kelas yang tidak terpilih menjadi kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol. Setelah angket Skala motivasi olahraga (*SMS28*) diberikan pada kelompok tersebut, dilakukan dengan analisa uji *validitas* dan uji *reliabilitas* untuk mengetahui tingkat keterandalan atau kesahihan alat ukur dengan menggunakan program *SPSS* versi 17.

#### **G. Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data yang dipilih adalah melalui angket. Angket Skala motivasi olahraga (*SMS28*) yang diberikan pada saat *pre-test* dan *post-test* pada setiap kelompok eksperimen satu maupun dua. Alasan pengambilan teknik pengumpulan data menggunakan angket adalah data yang dikumpulkan lebih objektif karena menggunakan pertanyaan-petanyaan yang dibagikan pada setiap kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Menurut Ali (2010, hlm. 285) menjelaskan bahwa:

Keuntungan menggunakan kuisioner (angket) adalah dapat mengumpulkan data dari jumlah bear subjek; data yang dikumpulkan lebih objektif daripada menggunakan wawancara; responden dapat menjawab dengan lebih leluasa, tidak dipengaruhi sikap mental hubungan antara periset dan subjek riser, atau waktu yang tersedia dalam memikirkan jawaban; data yang dikumpulkan lebih mudah dianalisis, karena pertanyaan-pertanyaan yang diajukan bersifat tetap dan sama antara yang diajukan kepada satu responden dan yang diajukan pada responden lainnya.

Arif Hardiana, 2014

*Pengaruh Stations (Learning Centers) Dan Intratask Variations Terhadap Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Beladiri (Karate)*

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

## H. Analisis Data

Jenis data pada peningkatan motivasi siswa adalah data *interval* dengan skala *interval*. Sugiyono (2010, hlm. 147) menegaskan bahwa “...bila peneliti ingin membuat kesimpulan yang berlaku untuk populasi, maka teknik yang digunakan adalah *statistic inferensial*. Setelah data terkumpul selanjutnya melakukan pengolahan data dan analisis data. Teknik analisis data menggunakan teknik analisis statistik, yang digunakan adalah uji t. Analisis data dilaksanakan dengan menggunakan program *Statistical Product and Service Solution (SPSS)* Serie 17. Adapun yang dicari dalam analisis data adalah dengan mencari validitas dan reliabilitas *Alpha Cronbach* dari berbagai item pertanyaan yang diajukan. Validitas data merupakan derajat ketepatan antara data yang terjadi pada obyek penelitian dengan daya yang dilaporkan oleh peneliti. Reliabilitas data adalah “indeks yang menunjukkan sejauh mana suatu alat pengukur dipakai 2 kali untuk mengukur gejala yang sama dan hasil pengukuran yang diperoleh relative sama dan hasil pengukuran yang diperoleh relatif konsisten, maka alat ukur tersebut reliabel” (Sugiyono, 2012, hlm. 267).